Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

ESCALE À JEUX

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

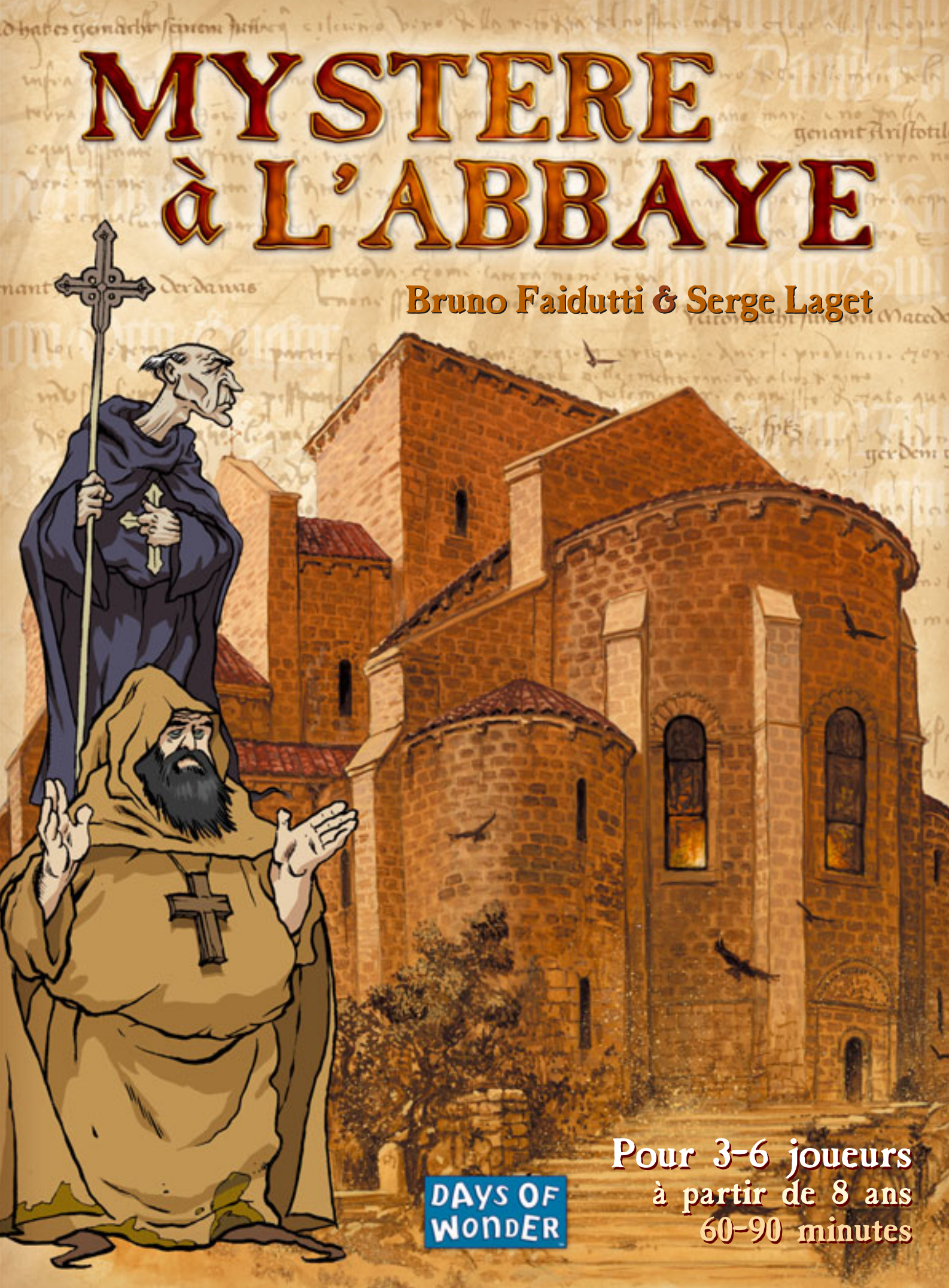
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

*L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.*

http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

MYSTERE à L'ABBAYE

Bruno Faidutti & Serge Laget



DAYS OF WONDER

Pour 3-6 joueurs
à partir de 8 ans
60-90 minutes

Cette fière abbaye de l'ordre des hospitaliers de Jérusalem est une étape sur les chemins de Saint-Jacques, où les pèlerins trouvent quelque repos, à l'abri des frimas et des rôdeurs, avant de reprendre leur longue route. C'est là que, comme bien d'autres, vous faites halte pour une nuit que vous pensez devoir être tranquille. La sérénité de ce lieu à l'écart du monde est pourtant bientôt troublée par la découverte du corps sans vie de frère Adelme, au pied des falaises, en contrebas du monastère. Il semble bien qu'il ait été assassiné… Sage et prudent, le père abbé décide alors que nul ne pourra plus quitter l'enceinte de l'abbaye tant que le coupable n'aura pas été découvert. Chacun d'entre vous ayant hâte de reprendre la route, vous allez devoir élucider le mystère de l'abbaye.

MATÉRIEL

Vous trouverez dans la boite :

- 1 plateau de jeu représentant l'abbaye des Hospitaliers
- 6 figurines de moine en résine de pierre (1 par joueur)
- 6 carnets de notes (1 par joueur)
- 90 cartes :

24 cartes "suspect"

8 cartes "livre de la bibliothèque"

18 cartes "événement"

6 cartes "crypte"

24 cartes "livre du scriptorium"

8 cartes "Messe"

- 1 bloc de 50 fiches de suspects
- 3 dés monastiques en bois
- 1 cloche pour sonner l'heure de la messe
- 1 livret de règles
- 1 carte web Days of Wonder

MISE EN PLACE DU JEU

✣ Placez le plateau de jeu représentant le plan de l'abbaye au centre de la table.

✣ Chaque joueur choisit l'une des figurines de moine, qui sera son pion pour toute la durée de la partie, et la place dans l'église (Ecclesia).

✣ Chaque joueur prend un carnet de notes, à l'intérieur duquel il glisse une fiche de suspects. Les carnets sont destinés à dissimuler aux autres joueurs les informations dont chacun dispose. Ils présentent également quelques tactiques de jeu fréquemment utilisées.

✣ Les cartes de livres de la bibliothèque, de livres du scriptorium et d'événements sont mélangées séparément, et chaque pile de cartes placée, face cachée, sur les emplacements correspondants du plateau de jeu. Les cartes Crypte sont également placées sur l'emplacement prévu. Les cartes jouées pendant le jeu sont toujours défaussées sous la pile de cartes correspondantes.

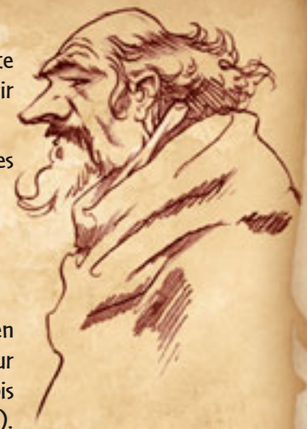
Feuille de suspects du 3e joueur
Regroupez les moines dans l'Ecclesia
Placez les dés de moines dans les Confessionnaux
Cartes de Suspects
Cartes Crypte
Feuille de suspects du 2e joueur
Feuille de suspects du 4e joueur
Cartes d'événements
Cartes de livre du scriptorium
Cartes de Messe
Cartes de livre de la Bibliothèque
Feuille de suspects du 1er joueur

✣ Les 24 cartes suspect sont mélangées. L'une d'entre elles est placée secrètement, face cachée, sous le plateau de jeu. C'est le coupable; le but des joueurs sera de découvrir son identité.

• **5 cartes suspects à 3 ou 6 joueurs** ou **3 cartes suspects à 4 ou 5 joueurs** sont placées, faces cachées, sur l'emplacement correspondant du plateau de jeu.

✣ Les cartes suspects restantes sont distribuées aux joueurs :

• **3 joueurs – 6 cartes chacun** • **4 joueurs – 5 cartes**
• **5 joueurs – 4 cartes** • **6 joueurs – 3 cartes.**



✣ Le premier joueur du premier tour est déterminé en lançant un dé; on relance si le dé désigne une couleur qui n'est pas en jeu (on fera de même chaque fois que cela se produira dans la suite de la partie).

✣ Le premier joueur prend la cloche et les huit cartes Messes, rangées dans l'ordre chronologique (Matines, Laudes, Prime, Tierce, Sexte, None, Vêpres, Complies). Il place la pile de cartes Messes devant lui, la carte Matines sur le dessus.

✣ Deux dés sont lancés pour désigner les deux derniers joueurs à être allés à confesse, et chacun de ces dés est placé dans un confessionnal.

Le décor est maintenant en place, l'action peut commencer.

BUT DU JEU

L'abbaye des hospitaliers, halte traditionnelle sur les chemins de Saint-Jacques, abrite actuellement vingt-quatre moines. Tous différents, ces moines appartiennent à divers ordres et ont des caractéristiques physiques qui permettent également de les différencier.

Chaque moine a cinq caractéristiques:

• **Ordre :** (Hospitalier, Franciscain, Bénédictin) • 8 moines de chaque ordre

• **Rang :** (Père, Frère, Novice) • 6 pères, 9 frères et novices

• **Capuche :** (avec capuchon, sans capuchon) • 12 de chaque

• **Visage :** (barbu, glabre) • 12 de chaque

• **Carrure :** (gros, maigre) • 12 de chaque

Chaque enquêteur, en interrogeant les occupants du monastère, en cherchant avec soin des indices dans les différents bâtiments de l'abbaye, va tenter de cerner les caractéristiques (ordre, rang, capuche, visage et carrure) du coupable, et finalement de découvrir son identité.

Les joueurs marqueront, en fin de partie, des points pour avoir correctement révélé les caractéristiques (ordre, rang, capuche, visage et carrure) et le nom du coupable. Ceux qui auront fait des révélations ou accusations erronées perdront des points.

Le vainqueur sera alors le joueur ayant le score le plus élevé - généralement, mais pas toujours, celui qui a trouvé le coupable.

Note: les règles ci-dessous sont écrites pour 3 à 5 joueurs. Les quelques modifications nécessaires pour le jeu à 6 joueurs sont décrites à la fin de ce livret, page 8.

LE TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire, en commençant par le premier joueur. Le tour d'un joueur se déroule comme suit :

1. **Le temps passe (uniquement au tour du 1er joueur)** - Si vous êtes le premier joueur, avancez la cloche d'un cran. Si vous venez de recevoir les cartes Messe et la cloche, placez la cloche sur la case ① de la carte Messe ; lorsque revient votre tour, avancez la sur la case ②, et ainsi de suite. Si la cloche est déjà sur la case ④, sonnez-la pour appeler les frères à la messe (voir Messe et Église, p.7).
2. **Déplacement de l'enquêteur** - Déplacez votre pion d'une ou deux cases sur le plateau de jeu. Les cases sont distinguées par la couleur du sol. Le déplacement est obligatoire, et vous ne pouvez donc pas utiliser vos deux cases de déplacement pour faire un aller-retour et revenir à votre case de départ.
3. **Rencontre** - Si votre pion termine son déplacement sur une case où se trouve le pion d'un autre joueur, vous devez poser une question à ce joueur (voir plus bas, questions).
4. **Action** - Vous pouvez ensuite effectuer, s'il y a lieu, l'action permise par la case où se trouve votre pion.

QUESTIONS

Si votre pion a terminé son déplacement sur une case où se trouvait déjà celui d'un autre joueur, vous devez poser à ce dernier une question. Si votre pion a terminé son déplacement sur une case où se trouvaient déjà les pions de plusieurs joueurs, vous devez poser une question à l'un d'entre eux.

Le joueur interrogé peut :

1. **soit mettre son doigt devant sa bouche pour vous signifier qu'il a fait vœu de silence et ne souhaite pas vous répondre.**
2. **soit répondre à votre question, ce qui lui donne le droit de vous poser en retour une question, à laquelle vous êtes obligé de répondre.**

Lorsqu'un joueur répond à une question, il doit le faire de bonne foi et de manière aussi exacte et précise que possible.

Vous pouvez poser toute sorte de question à laquelle le joueur interrogé peut répondre sans avoir à désigner nommément l'un des suspects. Vous pouvez parfaitement, en revanche, citer un ou plusieurs noms dans votre question.

Exemples de questions :

- *"Combien de cartes représentant des suspects barbus as-tu en main ?"*
- *"As-tu en main la carte du père Sergio ?"*
- *"Combien de bénédictins as-tu éliminé de ta liste de suspects ?"*
- *"As-tu éliminé le père Matthieu de ta liste de suspects ?"*
- *"Vas-tu au chapitre ?" (il va de soi que si le joueur interrogé répond à cette question, il sera tenu par sa réponse).*

L'expérience vous enseignera sans doute quelles sont les questions les plus judicieuses, et quels sont les moments où il vaut mieux répondre ou se taire. Vous pouvez aussi vous inspirer des tactiques des enquêteurs décrits à l'intérieur de votre carnet de notes.

LES SALLES DU MONASTÈRE

Rythmée par les messes, la vie de l'abbaye se déroule dans ses diverses salles. Chacune d'entre elles a son usage, et donc son effet dans le jeu.

Note : Les indications figurant sur le plateau de jeu sont dans la langue la plus utilisée dans cette abbaye hébergeant des voyageurs venus de tout le monde chrétien, le latin.

• ÉGLISE (Ecclesia)

Les pions des joueurs commencent la partie à l'église, et retournent à l'église à chaque messe, après quatre tours de jeu.

• CONFESSIONNAL (Confessorium)

On y apprend des secrets qui ne doivent pas être révélés.

Prenez une carte suspect au hasard dans le jeu du précédent joueur à s'être rendu dans le même confessionnal, indiqué par la couleur de la face supérieure du dé.

Retournez ensuite le dé pour montrer que vous êtes maintenant le dernier joueur à s'être rendu dans ce confessionnal.

Il ne peut y avoir **qu'un seul** pion à la fois dans chaque confessionnal.

Note : l'un des confessionnaux est accessible depuis l'église, l'autre depuis la cour (Aula).

• CELLULES (Cellula)

Chaque enquêteur dispose de sa propre cellule, reconnaissable à la couleur du carrelage.

Si vous visitez la cellule d'un autre joueur, vous prenez une carte suspect au hasard dans sa main. Il ne peut y avoir qu'un seul pion à la fois dans chaque cellule.

Note : par exception, le propriétaire d'une cellule peut y entrer si un autre pion s'y trouve déjà. L'intrus doit alors rendre la carte qu'il avait prise au propriétaire de la cellule (s'il ne l'a plus, on tire une autre carte au hasard dans son jeu) et est envoyé en pénitence à l'église (voir Pénitence, page 7).

• SCRIPTORIUM

Nul ne sait ce qu'il va trouver quand il prend l'un des nombreux manuscrits du scriptorium. Piochez une carte "livre du scriptorium".

✣ Les livres dont le sceau est marqué d'une étoile peuvent sortir du scriptorium. Ne montrez pas la carte et conservez-la devant vous, face cachée, pour l'utiliser le moment venu.

✣ Les autres livres ont un effet immédiat. Lisez le texte de la carte à haute voix et appliquez-en les effets immédiatement. Si un dé figure sur le sceau, cela signifie qu'un dé doit être lancé pour déterminer l'autre joueur concerné.

• BIBLIOTHÈQUE (Bibliotheca)

Les livres les plus précieux, et les textes interdits, sont conservés à l'abri des regards dans une pièce reculée de la bibliothèque.

Seuls les joueurs ayant le plus petit nombre de cartes en main peuvent pénétrer dans la bibliothèque. Pour qu'un joueur puisse entrer dans la bibliothèque, il faut qu'aucun joueur n'ait moins de cartes que lui, et qu'un joueur au moins en ait plus.

Chaque joueur ne peut se rendre dans la bibliothèque qu'une seule fois au cours de la partie.

Dans la bibliothèque, vous piochez une carte "livre de la bibliothèque", en lisez le texte à haute voix et en appliquez immédiatement les effets.

• PARLOIR (Parlatorium)

C'est au parloir qu'arrivent les nouvelles du monde extérieur.

✣ S'il y a encore des cartes suspects dans la pioche placée sur le plateau de jeu, piochez la première d'entre elles et ajoutez-la à votre main.

✣ S'il ne reste plus de cartes suspects sur le plateau de jeu, vous pouvez demander au joueur de votre choix de vous montrer (et non de vous donner) une carte suspect. Vous devez préciser une ou deux caractéristiques de la carte demandée ("montre moi un hospitalier" ou "montre moi un novice barbu"). Si le joueur questionné a une ou plusieurs cartes du type concerné, il doit vous en montrer une, et seulement une. Sinon, il se contente de vous signaler qu'il n'en a pas.

• CRYPTE (Crypta)

Peut-être trouverez-vous l'inspiration ou l'énergie qui vous manque en priant sur les précieuses reliques de Saint Galbert.

Prenez une carte "Crypte". Vous pourrez utiliser cette carte quand vous le souhaiterez, dans la suite de la partie, pour rejouer, effectuant immédiatement un second tour de jeu après votre tour normal. Un même joueur ne peut posséder qu'une seule carte “Crypte” à la fois.

• SALLE DU CHAPITRE (Capitulum)

C'est là que se retrouve, autour du père abbé, la communauté des moines pour les grandes occasions. Vous pouvez y faire une accusation ou une révélation - mais vous n'y êtes pas obligé.

• COUR (Aula)

• CLOÎTRE (Claustrum)

et autres salles vides...

Ces lieux n'ont pas, dans le jeu, de fonction particulière, mais chaque case compte dans les déplacements des pions. Le cloître se compose de quatre cases distinctes.

LA VIE DE L'ABBAYE

Messes

Les messes rythment la vie quotidienne du monastère. Malgré le silence de rigueur, c'est pendant les offices que les rumeurs circulent le mieux. Chaque messe se déroule comme suit :

1. Les pions de tous les joueurs sont placés dans l'église (Ecclesia).
2. Simultanément, chaque joueur donne à son voisin de gauche autant de cartes suspect qu'indiqué sur la carte messe. Si un joueur n'a pas suffisamment de cartes, il se contente de faire passer tout son jeu, mais garde toutes les cartes qu'il reçoit.
3. On pioche une carte événement (reconnaissables à l'abbaye dessinée au dos), dont les effets sont appliqués immédiatement. Si un dé figure sur le sceau, cela signifie qu'un dé doit être lancé pour désigner un joueur ou une salle de l'abbaye.
4. Le dernier joueur du tour précédent, c'est à dire le joueur assis à droite de celui qui a sonné la messe, devient le nouveau premier joueur. Il prend la pile de cartes messe et la cloche. Il met la carte de la messe du dessus de la pile en dessous, révélant ainsi la carte de la messe suivante, et devient le premier joueur jusqu'à cette messe. À son premier tour de jeu, il place donc la cloche sur la case 1 de la nouvelle carte messe.

Révélations

Les moines peuvent se rendre auprès de l'abbé, dans la salle du chapitre (Capitulum), pour y faire une révélation. Une révélation consiste à annoncer publiquement que vous pensez avoir découvert une, et une seule, des caractéristiques du coupable.

Toutes les révélations faites en cours de partie par les joueurs sont notées sur une feuille de papier. À la fin de la partie, une fois le coupable découvert, chaque révélation qui se sera avérée exacte rapportera 2 points, chaque révélation erronée fera perdre 1 point.

Exemples de révélations possibles : *“Le coupable est un franciscain”, "Le coupable n'a pas de capuchon”, “Le coupable est un père”.*

Ces révélations ne sont pas valables : *“Le coupable est un franciscain barbu” (vous ne devez indiquer qu'une seule caractéristique), “Le coupable n'est pas un novice” (vous devez donner une caractéristique précise, or vous ne précisez pas si c'est un frère ou un père).*

Vous ne pouvez pas faire une révélation identique à une révélation déjà faite par vous même ou un autre joueur, mais vous pouvez fort bien faire une révélation qui contredit une révélation précédente. Si un autre joueur a révélé que le coupable était un bénédictin, vous ne pouvez pas annoncer de nouveau la même chose, mais vous pouvez fort bien révéler que le coupable est un franciscain - l'avenir dira qui avait raison.

Accusation

Nul ne peut faire une accusation tant qu'il reste des cartes suspect à prendre au parloir.

Pour faire une accusation, vous devez vous rendre devant le père abbé, dans la salle du chapitre, et nommer publiquement le moine que vous pensez être coupable.

Si vous vous êtes trompé, un autre joueur doit intervenir pour disculper l'accusé en montrant à tous la carte suspect correspondante. Votre pion est alors placé en pénitence (voir plus bas) à l'église, et vous perdez 2 points.

Si aucun joueur n'intervient pour disculper l'accusé, il est nécessairement coupable, ce qui doit être confirmé en consultant la carte glissée sous le plateau de jeu. La partie est terminée, et vous marquez 4 points.

On calcule alors les scores de joueurs (voir plus bas, Score). Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a découvert le coupable.

Pénitence

Le joueur qui a été surpris à fouiller la cellule d'un autre joueur, ou qui a fait une fausse accusation, doit faire pénitence. Il en va de même du premier joueur s'il oublie de déplacer la cloche, ou de sonner la messe, au tout début de son tour, avant de toucher son pion.

D'un commun accord, les joueurs peuvent également décider d'infliger une pénitence à un joueur qui, par exemple, veut jouer avant son tour, pose une question interdite, renverse trappiste ou chartreuse sur le plateau de jeu ou fait simplement preuve d'un énervement indu.

Le pion du joueur en pénitence est placé dans l'église (Ecclesia), où il doit passer un tour en prière. Il ne se déplace donc pas à son prochain tour, et ne peut ni poser, ni répondre à des questions tant qu'il est à l'église. Si un pion est envoyé en pénitence juste avant la messe, il devra passer son premier tour après la messe.

Score

Les points sont décomptés comme suit lorsque le coupable est découvert :

- **Chaque révélation exacte + 2**
- **Chaque révélation erronée -1**
- **Découverte du coupable (accusation exacte) + 4**
- **Chaque accusation erronée -2**

Le vainqueur est le joueur ayant le score total le plus élevé - c'est souvent, mais pas toujours, celui qui a découvert le coupable. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant découvert le coupable qui est vainqueur.

Jeu à six joueurs

À six joueurs, toutes les règles ci-dessus s'appliquent, avec les modifications suivantes :

- À votre tour de jeu, vous pouvez déplacer votre pion de une, deux ou trois cases, et non plus seulement de une ou deux.
- Il n'y a plus que trois tours de jeu entre deux messes, ce qui signifie que la cloche est placée, au premier tour suivant chaque messe, directement sur la case 2 de la messe suivante.

VARIANTES

Les joueurs désireux de rendre le jeu moins hasardeux, plus stratégique, peuvent y apporter les modifications suivantes :

- Fermeture de la bibliothèque, après un autodafé des livres dangereux qui s'y trouvent.
- Suppression des événements.
- Un joueur ayant déjà deux livres en sa possession ne peut se rendre au Scriptorium.

Pour des parties plus rapides :

- Utilisez, même avec moins de joueurs, les règles du jeu à 6 joueurs.
- Supprimez la carte Matines, et débutez le jeu directement avec la carte Laudes.

CARTES VIERGES

Vous pouvez utiliser les cartes vierges pour rédiger vos propres événements et livres du scriptorium. N'hésitez pas à poster vos meilleures idées sur notre forum, à www.mysteryoftheabbey.com.

WEB CARD

Dans la boite de jeu se trouve une carte d'accès en ligne Days of Wonder. Pour l'utiliser, rendez-vous sur le site www.mysteryoftheabbey.com et cliquez sur "nouveau joueur" sur la page d'accueil, puis suivez les instructions.

Le site mysteryoftheabbey.com regorge d'informations : discussions sur les meilleurs méthodes d'enquête, liens vers les sites webs des auteurs du jeu, ainsi qu'un forum pour les toutes dernières informations sur le jeu, les idées de nouveaux livres et événements imaginés par d'autres joueurs, les variantes et toutes ces sortes de choses.

Pour en savoir plus sur Days of Wonder et sur nos jeux, visitez aussi le site : **www.daysofwonder.com**

GÉNÉRIQUES

Un jeu de Bruno Faidutti et Serge Laget

Illustrations de Julien Delval et Emmanuel Roudier

Design graphique et maquette par Cyrille Daujean

Bibliographie: Umberto Eco, Le Nom de la Rose ;
Ellis Peters, les enquêtes du frère Cadfael ;
Paul Harding, les enquêtes de frère Athelstan.

© 2003 Days of Wonder, Inc. 221 Caledonia Street, Sausalito, CA 94965

Days of Wonder et Mystère à l'Abbaye sont des marques déposées de Days of Wonder, Inc. Tous droits réservés.

Aide de jeu JesWeb pour Mystère à l'Abbaye

Attention: les fiches à imprimer sont page 2 !

Exemple d'utilisation

1 Cochez ici dès que vous innocentez un suspect

2 Cochez aussitôt toutes les cases marquées d'un • dans la colonne du suspect innocenté

3 En ligne, vous pouvez visionner d'un coup d'œil les indices pour chaque caractéristique

4 Utilisez cet espace libre pour noter vos remarques (ex: à qui vous avez donné la carte suspect)

5 Si cette aide de jeu vous plaît, envoyez-moi de la bière d'abbaye ou du vin ! http://jesweb.free.fr

fiche de suspects de novice Penelus

MYSTERE à L'ABBAYE

	Matthieu	Guillaume	Galbert	Michel	Bruno	Sergio	Fortunat	Ubertin	Malachie	Emmanuel	Cuthbert	Jacques	Berenger	Julien	Cyrille	Gérard	Basile	Thomas	Barthélémy	André	Nicolas	Charles	Philippe	Guy
Innocenté ?																								
Hospitalier	•	•					•	•	•							•	•	•						
Franciscain			•	•						•	•	•							•	•	•			
Bénédictin					•	•							•	•	•							•	•	•
Père	•	•	•	•	•	•																		
Frère							•	•	•	•	•	•	•	•	•									
Novice																•	•	•	•	•	•	•	•	•
Avec capuchon	•	•		•			•	•		•	•			•				•	•			•		•
Sans capuchon			•		•	•			•			•	•		•	•	•			•	•		•	
Barbu		•	•		•		•		•	•				•	•	•				•		•	•	
Glabre	•			•		•		•			•	•	•				•	•	•		•			•
Gros	•		•		•		•			•	•		•			•	•		•			•	•	
Maigre		•		•				•	•			•		•	•			•		•	•			•

Mode d'emploi

Dès que vous cochez un innocent, cochez tout de suite toutes les cases avec un • de la même colonne. Vous pourrez alors déduire plus facilement les caractéristiques du coupable en regardant les lignes du tableau.

Un jeu de Bruno Faidutti et Serge Laget édité par Days of Wonder - Aide de jeu © 2003 Pierre-Nicolas Lapointe - http://jesweb.free.fr

fiche de suspects de novice Penelus

MYSTERE à L'ABBAYE

	Matthieu	Guillaume	Galbert	Michel	Bruno	Sergio	Fortunat	Ubertin	Malachie	Emmanuel	Cuthbert	Jacques	Berenger	Julien	Cyrille	Gérard	Basile	Thomas	Barthélémy	André	Nicolas	Charles	Philippe	Guy
Innocenté ?																								
Hospitalier	•	•					•	•	•							•	•	•						
Franciscain			•	•						•	•	•							•	•	•			
Bénédictin					•	•							•	•	•							•	•	•
Père	•	•	•	•	•	•																		
Frère							•	•	•	•	•	•	•	•	•									
Novice																•	•	•	•	•	•	•	•	•
Avec capuchon	•	•		•			•	•		•	•			•				•	•			•		•
Sans capuchon			•		•	•			•			•	•		•	•	•			•	•		•	
Barbu		•	•		•		•		•	•				•	•	•				•		•	•	
Glabre	•			•		•		•			•	•	•				•	•	•		•			•
Gros	•		•		•		•			•	•		•			•	•		•			•	•	
Maigre		•		•		•		•	•			•		•	•			•		•	•			•

Mode d'emploi

Dès que vous cochez un innocent, cochez tout de suite toutes les cases avec un • de la même colonne. Vous pourrez alors déduire plus facilement les caractéristiques du coupable en regardant les lignes du tableau.

Un jeu de Bruno Faidutti et Serge Laget édité par Days of Wonder - Aide de jeu © 2003 Pierre-Nicolas Lapointe - http://jesweb.free.fr